

Kriegsrecht

Serverkonzil

20. Februar 1185

Kriegsrecht gemäß reformierter Gesetzgebung Ellendirs IV.

I. Abschnitt: Allgemeine Bestimmungen

Artikel 1 Gültigkeit

Das Kriegsrecht ist international gültig und wird akzeptiert, sobald man einmal den Server betritt.

Artikel 2 Grundregeln

Es besteht eine Gewichtung von 75% theoretischer Kriegsführung und 25% praktischer Kriegsführung.

Artikel 3 Jurisdiktion

Verstößt man gegen das Kriegsrecht, so verliert man je nach Schwere eine Schlacht, eine Region, eine Provinz oder den Krieg.

- (1) Neutrale Kriegsparteien fungieren im Krieg als Kriegsrichter und entscheiden sowohl über Strafmaße als auch die Gültigkeit von Zügen.
- (2) Als neutral werden jene bezeichnet, die sich nicht durch truppentechnische Unterstützung einmischen, also Truppen für den Krieg zur Verfügung stellen.

Artikel 4 Stellung zu Kriegsverbrechen

Folgende Kriegsverbrechen werden nicht als Verstoß gegen das Kriegsrecht erachtet:

1. Völkermord
2. Gezieltes Herbeiführen ziviler Opfer
3. Angriffskrieg
4. Misshandlung von Kriegsgefangenen

II. Abschnitt: Theoretische Kriegsführung

Artikel 5 Erster Krieg

Vor Kriegsbeginn müssen alle Kriegsparteien eine Liste der Siedlungen zusammenstellen, aus denen sie die Truppen heranziehen.

- (1) Besteht der Verdacht, dass jemand aufgrund des bevorstehenden Krieges die Anzahl der Einwohner mit einer Methode erhöht hat, die gegen das mündliche Serverrecht verstößt, kann diese Stadt durch die Kriegsrichter von der Rekrutierung ausgeschlossen werden.

- (2) Die Anzahl der Soldaten beläuft sich auf das 2.500-fache der Gesamtzahl einbezogener Einwohner.
- (3) Die Anzahl der Schiffe beläuft sich auf das zehnfache der Schiffe, die im Reich der jeweiligen Partei bestehen.
- (4) Schiffe müssen nicht eingetragen werden, da diese generell in Vollzahl eingezogen werden.
- (5) Die Truppen müssen in Teilverbände, beispielsweise Armeen, Flotten, Bataillone, eingeteilt werden. Dies wird als Basis für alle nachfolgenden Kriege verwendet.
- (6) Die Truppenstärke des Heeres und die Anzahl der Schiffe der Flotte müssen in realistischem Verhältnis zur Wirtschaftskraft und Reichsgröße stehen.

Artikel 6 Erste Runde

Handelt es sich nicht um den ersten Krieg, so beginnt jede Kriegspartei die Runde mit der Rekrutierung neuer Truppen. Truppenverluste werden hierbei um 10% des Ursprungsbestands pro vergangenes Jahr seit dem letzten Krieg beglichen. Dies kann jedoch höchstens zu einem vollständigen Begleichen der Verluste führen, allerdings nicht zur Rekrutierung neuer Truppen. Die Rekrutierung neuer Truppen erfolgt, indem die Einwohner angegebener Dörfer ausgezählt werden. Kam es zu einem Wachstum, so wird gemäß Artikel 5 Absatz 2 gerechnet, ansonsten gleichermaßen die Truppenstärke vermindert. Es gilt ebenfalls, Artikel 5 Absatz 1 zu beachten. Hebt jemand am Tag des Kriegsbeginn die Truppen nicht aus, so werden sie so verteilt, wie die Dorfbewohner positioniert sind.

Artikel 7 Phasen

Jede Runde stellt einen Tag dar und besteht aus drei Phasen. Diese sind:

1. Strategische Vorbereitung
2. Angriffsphase
3. Bewegungsphase

Sie müssen nicht in der aufgeführten Reihenfolge ausgeführt werden. Auch dürfen die Phasen gemischt werden, da der Begriff der Phase lediglich der organisatorischen, nicht jedoch der tatsächlichen Unterscheidung dient. Um längere Zeiten zu überbrücken können sich die Spieler auch auf das Überspringen einiger Runden einigen.

Artikel 8 Strategische Vorbereitung

Zur strategischen Vorbereitung gehört das Schließen von Verträgen und Evaluieren strategischer Möglichkeiten. So kann man sich beispielsweise stabile Nahrungsversorgung beschaffen, sofern die Möglichkeit besteht. Auch kann man an jeder beliebigen Stelle, die unter der eigenen Kontrolle steht, nicht verwendete Truppen ausheben. Löst man eine Armee auf, so kann sie woanders wieder ausgehoben werden. Dies ist nur in vollständig kontrollierten Gebieten und nicht in demselben Krieg möglich.

Artikel 9 Angriffsphase

In der Angriffsphase entsendet man Truppenteile in eine gegnerische Region. Hierbei kann man variable Truppengrößen nutzen, muss allerdings betiteln, welche Truppenverbände man aussendet.

- (1) Im Gegensatz zu Risiko darf man auch alle Truppen entsenden. Auch kann man gleichzeitig aus mehreren angrenzenden Regionen Unterstützungstruppen heranziehen.
- (2) Bei der Wertung des Erfolgs wird gemäß Artikel 10 vorgegangen.
- (3) Man darf beliebig viele Angriffe ausführen.
- (4) Es können nur Truppen innerhalb einer Reichweite von 200 Hamavarischen Meilen attackiert werden.
- (5) Wurde ein Angriff verübt, so befinden sich die Truppen, sofern diese siegreich waren, an der Stellung, die sie angegriffen haben.
- (6) Ein besiegtter Gegner kann sich in einen Radius von 500 Hamavarischen Meilen zurückziehen.
- (7) Landungsschiffe können erst angegriffen werden, wenn die Eskortflotte zerstört wurde oder sich zurückzieht.

Artikel 10 Macht

Als Macht wird die Stärke eines Truppenteils bezeichnet.

- (1) Die Macht wird anhand der Anzahl an Soldaten, sowie der Stärke des Befehlshabers errechnet.
- (2) Ein Zufallsgenerator errechnet die Ergebnisse einer Schlacht. Zu diesen gehört die Frage, ob gesiegt wurde und wie viele Verluste es auf beiden Seiten gab. In seltenen Fällen kann auch der Befehlshaber sterben.
- (3) Im Falle der Marine haben nicht alle Schiffe denselben Wert. Siehe hierzu Appendix II.
- (4) Zur Marine kann nur gezählt werden, was von den Kriegsrichtern als kampftauglich eingestuft wurde.

Artikel 11 Bewegungsphase

In der Bewegungsphase darf man Truppen in verfügbare Regionen bewegen.

- (1) Als nicht verfügbar gelten Gebiete, die keiner Kriegspartei angehören.
- (2) Eine Ausnahme zu Absatz 1 ist, dass man mit neutralen Parteien Bündnisse schließen kann, laut welchen man sich durch deren Territorium bewegen darf.
- (3) Eine Truppenbewegung dauert ohne Hindernisse einen Tag pro 100 Hamavarische Meilen ¹.
- (4) Hindernisse verlangsamen den Fortschritt, indem die Anzahl der Tage, die man für deren Durchquerung benötigte, wären sie keine Hindernisse, mit deren Multiplikator verrechnet wird.
- (5) Folgende Hindernisse gelten für das Heer mit $x =$ Basiswert:
 1. Meer: $0.5x$
 2. Dschungel: $3x$
 3. Berge: $2x$
 4. Sumpf: $3x$
 5. Schnee: $2x$
- (6) Für die Marine gilt $1/3x$ auf dem Meer mit $x =$ Basiswert.
- (7) Bewegt sich eine Landstreitkraft mittels Landungsschiffe über das Meer, ist ihre Truppenmacht gleich einem Zehntel der sonstigen Truppenmacht.

Artikel 12 Truppenverschleiß

Während der Bewegungsphase muss der Truppenverschleiß beachtet werden. Der Truppenverschleiß setzt erst nach drei Runden ein. Im Falle von Absatz 1 Nummer 3, 4 und 5 setzt es jedoch sofort ein.

- (1) Im Falle des Heeres kann es zu folgenden Arten des Verschleiß kommen:
 1. Belagerung (Handhabung gemäß Artikel 13)
 2. Gemäß Artikel 14 abgeschnittene Nahrungsversorgung: 5% pro Runde
 3. Durchquerung arktischer Gebiete: 5% pro Runde
 4. Durchquerung tropischer Gebiete: 3% pro Runde
 5. Durchquerung von Wüsten: 7% pro Runde
- (2) Im Falle der Marine kann es zu folgenden Arten des Verschleiß kommen:

¹Dies entspricht 100 Blöcken

1. Passieren feindlicher Außenposten: Festungswert gemäß Artikel 15 multipliziert mit 1% pro Runde
- (3) Bei der Marine kommt es zunächst zu einem Abzug der Truppenmacht. Reicht der Abzug aus, um ein Schiff zu versenken, wird dieses der Truppenstärke abgezogen. Es handelt sich dabei jedoch um keinen zusätzlichen Abzug.

Artikel 13 Belagerung

Es sind während der Angriffsphase auch Belagerungen möglich.

- (1) Für das Heer gilt hierbei:
 1. Es muss sich innerhalb einer Reichweite von 200 Hamavarischen Meilen befinden.
 2. Ist dies der Fall, so müssen sie vor die Stadt, beziehungsweise Festung vorrücken.
- (2) Für die Marine gilt zusätzlich, dass ihre Angriffsstärke zwei Drittel der eigentlichen Macht beträgt.
- (3) Die Dauer einer Belagerung wird anhand der Festungsstärke (Artikel 15) errechnet.
- (4) Belagerte Truppen können sich vor die Stadt bewegen.
- (5) Bei einer Belagerung gilt, dass der Verschleiß der insgesamt stärkeren Partei 5% pro Runde beträgt und der der schwächeren 10%.
- (6) Ist die Dauer aus Absatz 3 erschöpft, so muss man einen W4 würfeln. Wurde eine 1 gewürfelt, so ist die gesamte Bevölkerung verhungert. Andernfalls haben 10% überlebt. In beiden Fällen hat man die Belagerung gewonnen und kann die Stadt einnehmen.

Artikel 14 Nahrungsversorgung

Eine stabile Nahrungsversorgung besteht, sofern ein Korridor besteht, der von Nahrungslieferanten betreten werden kann. Auf dem Meer kann dies durch eine Seeblockade unterbunden werden.

Artikel 15 Festungsstärke

Die Festungsstärke lässt sich aus der Zusammenrechnung folgender Faktoren ermitteln:

1. Lage: Bestehen auffällige Topographien in der Umgebung, die einen schnellen Vorstoß verhindern könnten, so legen die Kriegsrichter nach eigenem Ermessen einen Wert zwischen 1 und 6 fest. Dies gilt nicht für festgelegte Fälle:

- a. Hügel: Der Ort befindet sich in einer hügeligen Region. Hinderniswert von 2
 - b. Gebirge: Der Ort befindet sich in einer bergigen Region. Hinderniswert von 5
 - c. Insel: Der Ort ist von einem Binnengewässer umschlossen. Hinderniswert von 4
 - d. Fluss: Ein Fluss muss überquert werden. Hinderniswert von 1
 - e. Berglage: Der Ort befindet sich auf einem Berg und ist zu Fuß unzugänglich. Hinderniswert von 6
2. Befestigungen: Pro vollständigen Befestigungswall wird folgendermaßen gerechnet:
 - a. Dicke der Mauer: 1 pro Block
 - b. Dicke des Kerns (sofern aus Obsidian): 5 pro Block
 - c. Höhe der Mauer: 1/4 pro Block
 3. Größe der befestigten Anlage: Die Größe der Anlage wird nach folgendem Schema bemessen:
 - a. Siedlung: 0 (beispielsweise Seenstadt)
 - b. Außenposten: 1 (beispielsweise Burg Klüftige Hügel)
 - c. Kleinstadt: 1 (beispielsweise Black Schlong City)
 - d. Burg: 2 (beispielsweise Festung von Lúinna / Festung von Gúrra)
 - e. Stadt: 2 (beispielsweise Schwan City)
 - f. Festung: 3 (beispielsweise Festung von Nordmakedonien - wäre sie denn irgendwann mal fertig)
 - g. Großstadt: 4 (beispielsweise Húktim / Illúthrrin)
 - h. Adelsburg: 5 (beispielsweise Durrve Alkanhèt)
 - i. Metropole: 6 (Hrrátim)

III. Abschnitt: **Appendix I: Beispielhafte Errechnung der Festungsstärke Hrrátims**

- 2 vollständige Befestigungswälle mit einer Breite und Höhe von vier Blöcken, kein Kern = 18
- 7 vollständige Befestigungswälle mit einer Breite von fünf Blöcken, 3 Blöcke Obsidiankern und einer Höhe von 16 Blöcken = 126
- Metropole: 6

- Eine innere Befestigung (Festung von Kingsford) mit der Größe einer Burg und einer 5 Blöcke breiten, 8 Blöcke hohen und mit 3 Blöcken Obsidian gefüllten Mauer: 18

= 168 (Tage)

IV. Abschnitt: Appendix II: Macht verschiedener Kriegsschiffsklassen

- Ellendir-Klasse (Zweimaster, Galeere): 4
- Ferdinand-Klasse (Zweimaster, Brigge): 5
- Gúrra-Klasse (Einmaster, Langschiff): 4
- Havenstett-Klasse (Einmaster, Langschiff): 2
- Húktim-Klasse (Einmaster, Langschiff): 0
- Ellendir-Klasse Erster Ordnung (Dreimaster, Galeone): 12
- First-Order-Klasse (Zweimaster, Kogge): 4
- Ellendir-Klasse Zweiter Ordnung (Dreimaster, Galeone): 18